

Joe Montana

Football



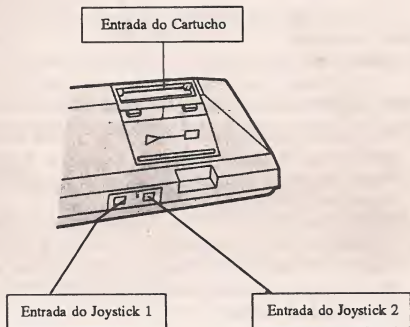
James M. Smith Lectures



Como Colocar o Cartucho no Master System

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho *Joe Montana Football* no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM. Ligue o Joystick 1 (e o Joystick 2 se for utilizá-lo).
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. *Joe Montana Football* é para 1 ou 2 jogadores.

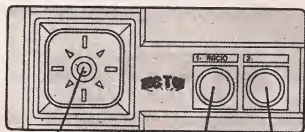
Importante: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Joe Montana, Superestrela

Prepare-se! Você está para entrar em campo junto com Joe Montana, o maior *quarterback* que já comandou uma jogada até hoje. Joe é o passador mais cotado na história da NFL, a Liga Nacional de Futebol Americano, tendo já abocanhado três vezes o prêmio de melhor jogador do ano. Ele é um jogador com grande auto-controle, brilhante, ágil, e joga no seu time!

Assuma o Controle



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D (Direcional)

- Na Tela de Apresentação, pressione para cima no Joystick 1 para alternar os modos de jogo (1 jogador ou 2 jogadores). Faça o mesmo para escolher um nível de dificuldade (Iniciante, Normal ou Profissional)
- Na Tela de Seleção de Times, pressione para iluminar um time.
- No cara-ou-coroa, pressione para cima para escolher entre "cara" ou "coroa" (use o Joystick 1). Em seguida, o vencedor pressionará para cima para escolher se quer dar o chute inicial ou começar na defesa.

- **No ataque:**

Ao chutar, pressione para controlar o ângulo e a distância da bola. Para cima e para baixo controla o ângulo. Para perto ou para longe do gol controla a distância.

Depois que a bola é recolocada em jogo, pressione na direção correta para fazer o *quarterback* retroceder.

- **No ataque ou na defesa:**

Pressione para mover seu homem.

Na Tela de Seleção de Times, pressione para a esquerda ou para a direita para mover o iluminador. Se você iluminar o Caderno de Jogadas, pressione para cima ou para baixo para percorrer as jogadas.

Botão 1

- Na Telas de Apresentação, pressione para definir o modo de jogo e o nível de dificuldade e avançar para a próxima tela (use o Joystick 1).
- Na Tela de Seleção de Time, pressione para escolher o time iluminado.
- No cara-ou-coroa, pressione para jogar a moeda (use o Joystick 1).
- No início de um jogo, pressione para dar o chute inicial.
- Na Tela de Estatística, pressione para continuar a jogar.
- Pressione para recolocar a bola em jogo, no início de uma jogada.
- **No ataque:**
Pressione para passar a bola durante uma jogada.
Depois de uma interceptação, um chute ou um *punt* (soltar a bola da mão e chutar), pressione para assumir o controle do homem do seu time mais próximo de quem está com a bola. Seu time está agora na defesa.

- **Na defesa:**

Depois de um passe, pressione para assumir o controle do homem do seu time mais próximo do receptor.

- **No ataque ou na defesa:**

Na Tela de Seleção de Jogada, pressione para escolher uma jogada.

Botão 2

- **No ataque:**

Pressione enquanto seu *quarterback* está retrocedendo, para designar um receptor. Pressione repetidamente para percorrer os diversos receptores.

Depois de lançar um passe, pressione para assumir o controle do receptor antes que ele agarre a bola.

- **Na defesa:**

Antes de recolocar a bola em jogo, pressione para alternar o homem controlado. Pressione repetidamente para percorrer os diversos jogadores.

- **No ataque ou na defesa:**

Na Tela de Seleção de Jogada, pressione para blefar na escolha da jogada (fingir que escolheu uma jogada).

Botão Reset (na Base do Console)

- Pressione para reiniciar o jogo a partir da Tela de Apresentação.

Botão Pause (na Base do Console)

- Pressione para fazer uma pausa durante o jogo, e depois pressione novamente para continuar a jogar.

Começando

Pressione o Botão 1 na Tela de Apresentação para ver a legenda 1 PLAYER GAME. Pressione o Botão D para cima para mudar o modo.

1 PLAYER GAME (Jogo com 1 Jogador)

Jogue contra o computador.

2 PLAYER GAME (Jogo com 2 Jogadores)

Dois amigos jogam um contra o outro.

Nos jogos com 1 jogador, pressione o Botão 1 novamente para ver os níveis de dificuldade. Pressione o Botão D para selecionar entre BEGINNER (Iniciante), NORMAL e PROFESSIONAL (Profissional).



Pressione o Botão 1 para sair da Tela de Apresentação e ir para a Tela de Seleção de Time. Use o Botão D para iluminar um time, e depois pressione o Botão 1. Em jogos com 1 jogador, escolha primeiro o seu time e depois o time do computador. Nos jogos com 2 jogadores, os jogadores podem escolher os times no mesmo instante.



Chute Inicial!

Acha que está com sorte? Use o Botão D (Jogador 1) para escolher "cara" ou "coroa". Pressione o Botão 1 para jogar a moeda. O vencedor do cara-ou-coroa pode pressionar o Botão D para cima para escolher entre KICK OFF (dar o chute inicial) ou RECEIVE (iniciar defendendo).

Os times automaticamente assumem suas posições, com o time que vai dar o chute inicial na linha de 35 jardas. Cada time tem nove homens: um *quarterback*, os *running back*, os *linemen* e os *skill positions*. O jogador 1 é sempre vermelho. No campo, os jogadores que estão sendo controlados são sempre indicados por setas piscantes. (Em jogos com 1 jogador, o homem controlado pelo computador é marcado com uma bola branca.)

Pressione o Botão 1 para dar o chute inicial. (Ou espere que o chute inicial ocorra automaticamente.) No ataque, assim que seu homem agarra a bola, faça-o correr na direção da zona de fundo do adversário. Tente avançar o maior número de jardas que conseguir. Assim que ele é derrubado, a jogada termina. Os times formam grupos na *scrimmage line* (veja Glossário).

Pressione o Botão 1 para ver a Tela de Seleção de Jogada (ou espere que ela apareça automaticamente.)

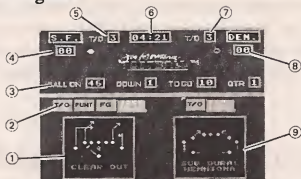


Fazendo as Opções do Jogo

(A) - Jogador 1

(B) - Jogador 2 ou Computador

1. Caderno de Jogadas
2. Comandos
3. Informação do Jogo
4. Pontuação do Time
5. Número de *Time Outs*
6. Tempo Restante no Quarto Atual
7. Número de *Time Outs*
8. Pontuação do Time
9. Caderno de Jogadas



Time Outs:

Cada time tem direito a seis *Time Outs* (veja Glossário), sendo três em cada meio-tempo.

Tempo Restante no Quarto Atual:

Cada quarto dura cinco minutos. Esse número mostra quanto tempo ainda resta (O tempo restante também aparece no alto do campo, entre jogadas consecutivas.)

BALL ON:

Posição da *scrimmage line* atual (veja Glossário).

DOWN:

Número do *down* atual (veja o Glossário).

TO GO:

Número de jardas que o time atacante tem que avançar para ganhar o *first down* (veja o Glossário).

QTR:

Quarto atual do jogo.

Comandos:

No ataque, você pode comandar um T/O (*time out*, um FG (*field goal*, ou seja, um lance de gol), um PUNT (soltar a bola da mão e chutar), ou decidir usar o PLAY BOOK (Caderno de Jogadas). Pressione o Botão D para a esquerda ou direita para iluminar sua seleção.

Usando o Caderno de Jogadas

Quando você escolhe o Caderno de Jogadas, pode olhar todas as jogadas disponíveis e escolher uma para ser executada.

- Pressione o Botão D para cima ou para baixo para percorrer as jogadas. No ataque, a primeira jogada apresentada é a jogada recomendada por Joe Montana para um comando inteligente (JOE'S PLAY).
- Pressione o Botão 1 para selecionar a jogada que estiver sendo apresentada no Caderno. (Em jogos com 2 jogadores, pressione o Botão 2 para simular uma seleção de jogada, ou seja, blefar.)

No jogo com 1 jogador, você retorna ao campo imediatamente após selecionar uma jogada. Em jogos com 2 jogadores, ambos jogadores devem pressionar o Botão 1 numa jogada. Se você pressiona o Botão 1 e o seu adversário ainda está decidindo, você pode continuar percorrendo as jogadas. Pode até mudar sua seleção pressionando o Botão 1 outra vez. A última jogada selecionada é a que vai ser executada. Quando a segunda pessoa pressionar o Botão 1, você retorna ao campo.

Nos modos Normal e Profissional, se você não selecionar uma jogada em 30 segundos, retornará para o campo automaticamente. A jogada que estava sendo mostrada no caderno por último será executada.

Jogando no Ataque

É hora de agir! Pressione o Botão 1 para colocar a bola em jogo.

Jogadas com Passe

Use o Botão D para retroceder o *quarterback* enquanto olha para o receptor. Se seu receptor está marcado, pressione o Botão 2 para selecionar outro. No momento exato, pressione o Botão 1 para passar a bola. Usando habilidade, o receptor vai agarrar a bola. Seu controle muda para ele, e você pode fazê-lo correr pelo campo.

Estratégia: Depois de passar, pressione rapidamente o Botão 2 para assumir o controle do receptor antes da bola chegar a ele. Assim você pode posicioná-lo sob a bola para garantir que ele consiga agarrá-la.

Se o receptor não agarrar a bola, pode ocorrer um destes desfechos:

- **Passe incompleto:** A bola cai no campo.
- **Interceptação:** A defesa agarra a bola.
- **Raspão:** A bola continua no ar. Outro jogador (do ataque ou da defesa) pode agarrá-la. Se ninguém agarrar, o resultado é um passe incompleto.



Jogadas com Transporte da Bola

Depois de colocar a bola em jogo, faça o *quarterback* correr. Ele tem a opção de passar a bola enquanto não cruzar a *scrimmage line*. Imediatamente depois dele passar a bola, você pode assumir o controle de um receptor. Se o *quarterback* ultrapassar a *scrimmage line* com a bola, não poderá mais passá-la para outro homem.

Passes Curtos e Passes Laterais

Selecione uma jogada com transporte de bola (elas aparecem na tela em vermelho no Caderno de Jogadas). Coloque a bola em jogo. Quando o *running back* passa pelo caminho do *quarterback*, pressione o Botão 1. O *quarterback* vai dar um passe curto ou um passe lateral para o *running back* e você passará a controlar este último. Se você pressionar o Botão 1 em qualquer instante antes ou depois do momento certo do cruzamento, o *quarterback* vai fazer um passe para o *running back*.

Punt e Gol

O *punt* é executado como uma jogada comum, com a diferença que o *quarterback* é substituído pelo *punter*. Ao colocar a bola em jogo (e antes que o *punter* chute) pressione o Botão D para controlar a distância e o ângulo da bola.

- Pressione na direção da linha de gol para um chute mais longo.
- Pressione para longe da linha de gol, para um chute mais curto.
- Pressione para cima ou para baixo para ajustar o ângulo da bola em qualquer uma das direções.

Quando o time atacante faz o *punt*, o time que está na defesa automaticamente entra na formação de defesa do *punt*, com um jogador atrás para a devolução.

No caso de um gol, o chutador tenta chutar a bola entre os postes de gol. Você também controla o ângulo e a distância do chute com o Botão D, como se fosse um *punt*.

Safety e Touchbacks (Ver Glossário)

O *safety* ocorre quando você põe a bola em sua própria zona de fundo e fica bloqueado ali. O resultado é que a bola passa para o outro time, que também ganha dois pontos. O time que recebeu o *safety* chuta para o time adversário a partir da linha de 20 jardas.

Um *touchback* ocorre quando você agarra a bola do adversário na sua própria zona de fundo e é bloqueado ali. Você fica com a posse da bola, na sua própria linha de 20 jardas.

Ponto Extra

Imediatamente após um *touchback*, pode-se tentar um ponto extra, com a equipe atacante se alinhando para o chute. Você pode controlar a bola com o Botão D, como se fosse um *punt* ou um gol.

Mudança de Posse de Bola

Quando o time atacante é interceptado, chuta a bola ou faz um *punt*, a posse de bola passa automaticamente para o outro time. O jogador que recebe a bola passa automaticamente a controlar o homem que está com ela. O jogador que perdeu a posse de bola pode pressionar o Botão 1 para assumir o controle do homem mais próximo daquele que está com a bola.

Controlando a Defesa

Antes que o time atacante ponha a bola em jogo, você pode mudar o homem controlado por você no seu time. Pressione o Botão 2 para percorrer seus jogadores. Se você conhecer bem suas jogadas, poderá com mais rapidez assumir o controle do melhor homem em cada instante.

Depois que a bola for colocada em jogo, observe como trabalha sua linha defensiva! Imediatamente depois que o time atacante fizer um passe, pressione o Botão 1 para assumir o controle do homem mais próximo ao que está com a bola.

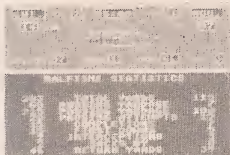


Tela de Estatística

A Tela de Estatística aparece depois de cada pontuação, no final de cada quarto de jogo, e também no aviso de dois minutos. (Preste atenção ao alarme sonoro quando se aproxima o final de cada meio-tempo, avisando que restam dois minutos de jogo.) Verifique as estatísticas e pressione o Botão 1 para retornar ao jogo. No início do segundo e do quarto quartos do jogo, o jogo é retomado na *scrimmage line*. No início do primeiro e do terceiro quartos do jogo, o jogo é retomado com um chute inicial na linha de 35 jardas.

Pontuação

<i>Touchdown</i>	6 pontos
Gol	3 pontos
Ponto Extra	1 ponto
<i>Safety</i>	2 pontos para a defesa



Características Especiais das Posições

Os jogadores de um time têm características diferentes, em função da posição de cada um. É muito útil aprender e lembrar sempre dessas características especiais.

- O receptor é o jogador mais rápido do time atacante.
- A partir do instante em que o receptor agarra a bola, os jogadores de trás do time que está se defendendo são os mais rápidos.
- Os *linemen* são os jogadores mais fortes, porém não os mais rápidos.

Características Especiais dos Times

Alguns times são excelentes em jogadas com passes. Outros são melhores em jogadas com transporte da bola. O repertório específico de cada time contém a maioria das jogadas (mas não todas) em seu Caderno de Jogadas.

É claro que, antes do chute inicial, você vai querer saber o que o seu time pode fazer. Jogue algumas partidas no nível de Iniciante para aprender suas próprias táticas e ver as táticas do adversário. Depois, passe para os desafios mais difíceis dos níveis Normal e Profissional.

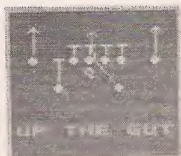
Dicas de Joe Montana

- Os *quarterbacks* são mais eficientes em passes curtos. Quanto mais longe você estiver do receptor, maior será a chance de dar um passe errado.
- Sempre recoloque a bola em jogo o mais rapidamente possível, para pegar o time adversário despreparado. Se você esperar muito, o adversário terá a chance de mudar o controle para um jogador melhor.

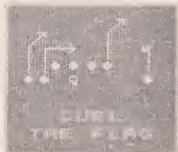
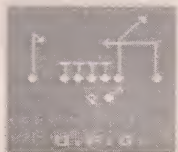
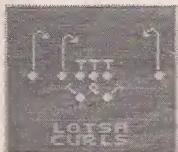
Caderno de Jogadas

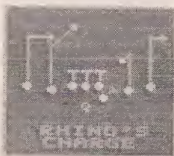
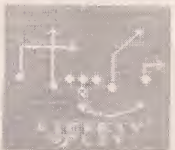
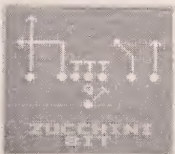
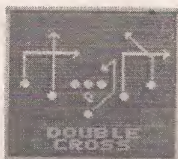
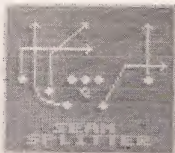
Dois times nunca têm o mesmo Caderno de Jogadas. Por isso é importante conhecer seu time e suas Jogadas.

Seu Ataque - Jogadas com Transporte da Bola

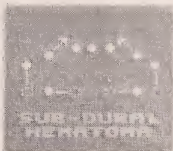


Séu Ataque - Jogadas com Passe





Sua Defesa



Glossário do *Joe Montana Football*

Down:

Uma chance para o time atacante ganhar jardas. O time atacante tem 4 *downs* para avançar a bola 10 jardas na direção da linha de gol do adversário. Para conseguir manter a posse de bola, o time atacante tem que fazer pontos ou ganhar pelo menos 10 jardas até o final do quarto *down*.

First Down:

A primeira jogada do time atacante depois do chute inicial. Sempre que o time atacante avança 10 jardas, ele ganha outro *First Down*.

Scrimmage Line:

Onde os times se organizam para iniciar cada jogada, sendo determinada pela posição onde ficou a bola no final da jogada anterior.

Safety:

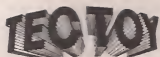
Pegar sua própria bola em sua própria zona de fundo e ser bloqueado ali. Resulta em mudança de posse de bola e 2 pontos para o seu adversário.

Time Out:

Tempo pedido por qualquer um dos dois times no final de uma jogada, para um rápido acerto de estratégia. O cronômetro pára durante o *Time Out*.

Touchback:

Ocorre quando você toma posse da bola do adversário em sua própria zona de fundo e é bloqueado ali. Como resultado, seu time ganha um *First Down* na linha de 20 jardas.



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69090 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS